Bytemaniacos

Lo más clásico en informática y videojuegos

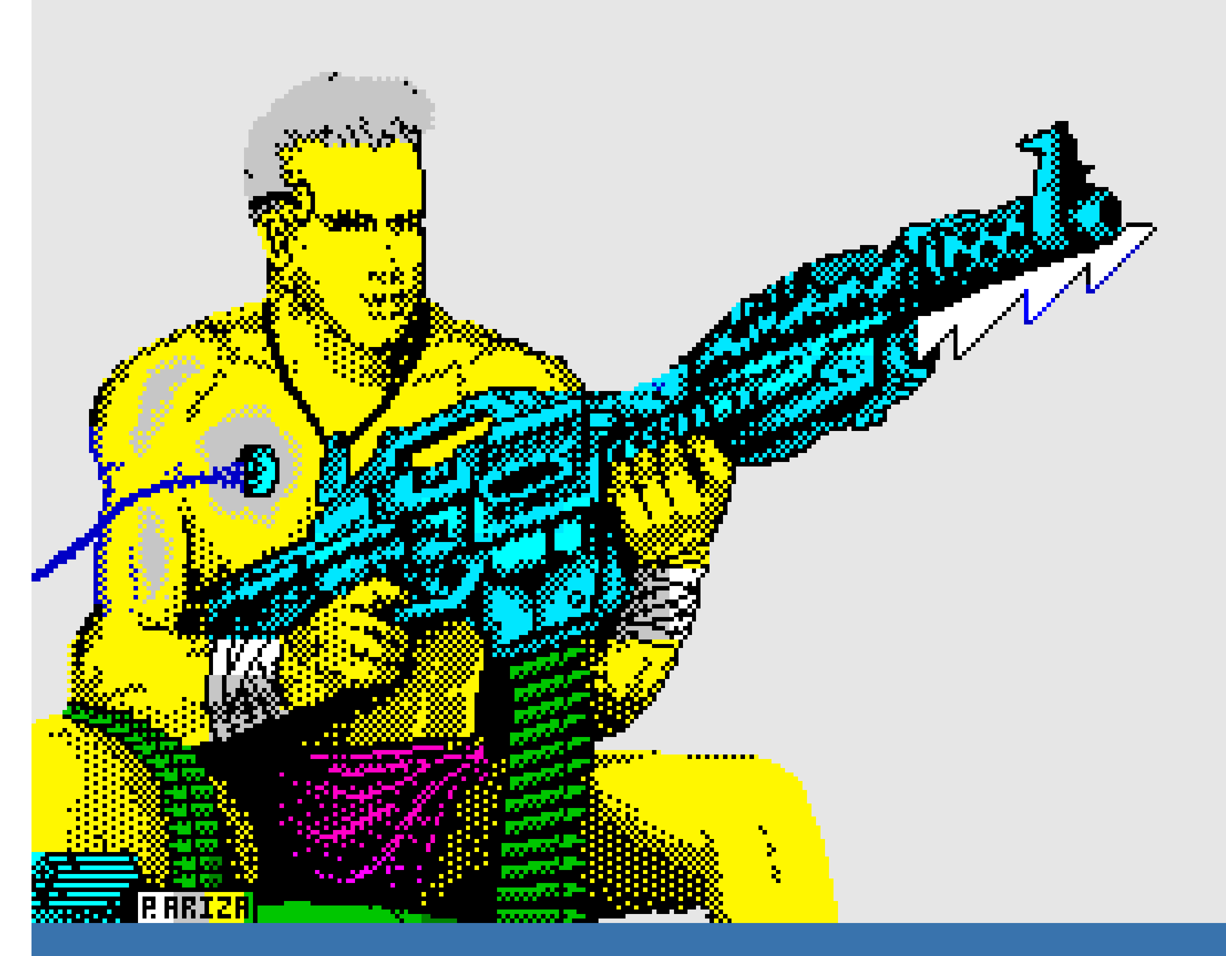


Nº 01

Índice

Editorial

"La lectura de un texto es el medio que utiliza su autor para entablar amistad con su lector"



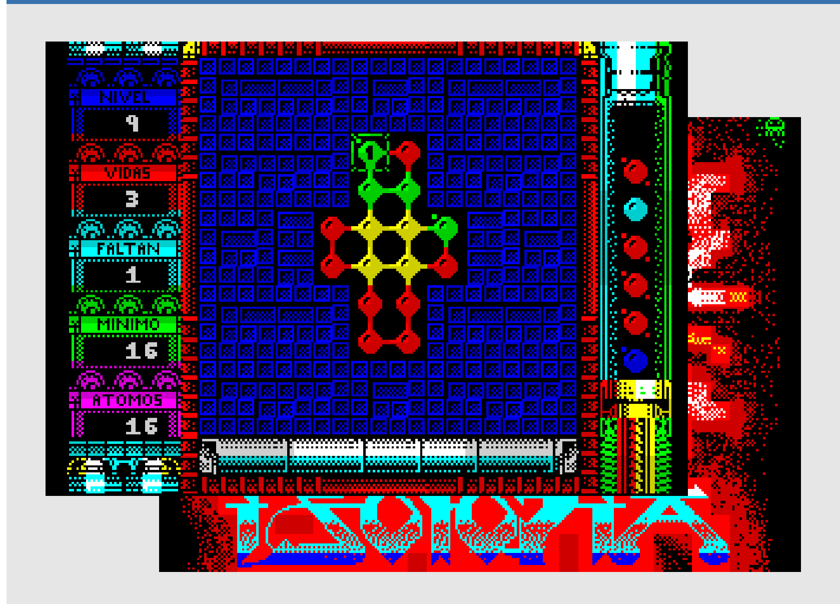
Lo normal es decir algo grandilocuente en la primera editorial, unas frases que expresen el sentimiento de euforia, las promesas, los objetivos, la quinta esencia de la existencia, etc.

No, en primer lugar diré porqué hay un clon del replicante de Blade Runner junto a estas líneas: es parte de la pantalla de carga del Astro Marine Corps de ZX Spectrum, un juego que expresa lo mejor del software Español, un juego que demuestra que los juegos de acción son posibles en un ZX Spectrum, con scroll y a lo grande. Parece gay, pero es un bestia.

Y ahora los motivos de este fancine: los concursos. Se hacía necesario, no hay otra forma de atender como se merecen a todos los participantes. Eso y tener un poco de variedad.

Sobre el formato, apaisado, tiene su lógica: es legible tanto impreso como en pantalla. En un mundo cada vez más plagado de pantallas panorámicas es más molesto leer y ver a lo largo que no a lo ancho.

Nada más, espero que lo disfruteis.



Octocom vuelve a la carga

La pareja de moda vuelve a dar guerra, pero en esta ocasión con ayudantes de lujo: Beyker a las melodías, y T. Brazil con el diseño de niveles y beta testing.

Nos han prometido un puzzle de los que hacen época, y no tendremos que esperar mucho para disfrutar de él. Su lanzamiento está previsto para Octubre... es decir, ya.

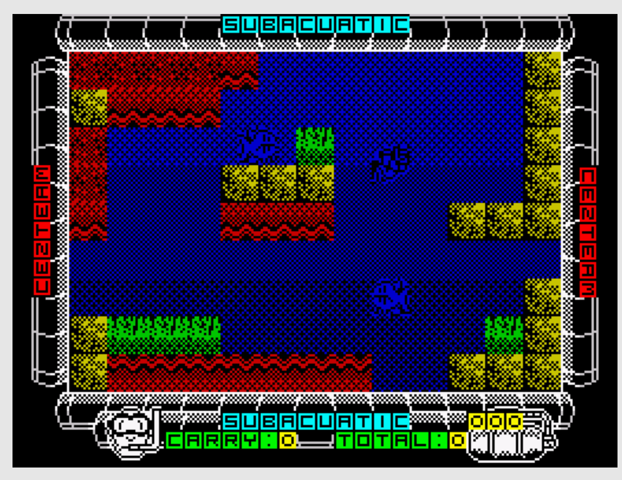
Y no es su único proyecto en ciernes...

Computer Emuzone y sus grandes producciones

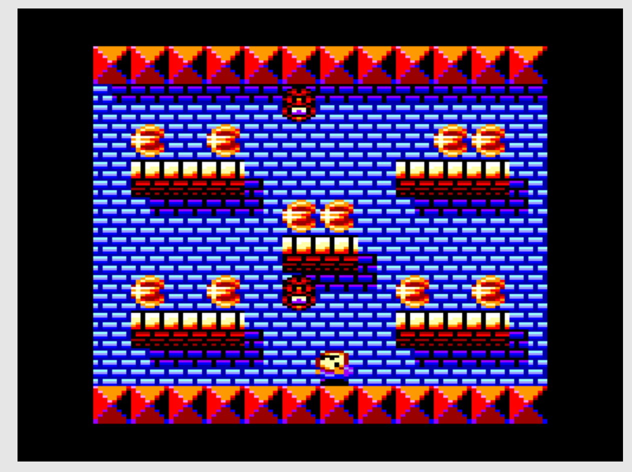
Dos nuevos juegos están en desarrollo público en las tripas de CEZ, ambos con versiones en múltiples plataformas.

En primer lugar Subacuatic, donde tomaremos el papel de un pez en el profundo mar y en el que la oscuridad jugará un papel decisivo. La versión principal es la de ZX Spectrum, pero la de MSX está siendo desarrollada por un importante equipo de este sistema.

Por otro lado Uwol: Quest for Money, un juego de plataformas que pretende ser la estrella de la temporada. En este caso se están realizando versiones para tres ordenadores distintos, lo que confirma que CEZ apuesta por este juego como su título estrella.



Con Subacuatic exploraremos el fondo del mar tanto en ZX Spectrum como en MSX



Uwol: Quest for Money saldrá en ZX Spectrum, MSX, y Amstrad CPC



Viajaremos nuevamente al Centro de la Tierra

Hace años pudimos disfrutar de una versión agridulce de “Viaje al Centro de la Tierra”. Topo Soft tuvo que recortar la versión de ZX Spectrum y dejar las 5 fases originales en sólo 3.

Pero ahora Borrocop y Gandulf han sacado el material perdido y trabajan para ofrecernos la versión completa. Con suerte lo veremos en RetroMadrid.

Adiós MadriSX&Retro... ...¡hola RetroMadrid!

El pasado 29 de Septiembre se realizó una asamblea de los miembros de la asociación MadriSX, destacando el cambio de nombre de la asociación a AUIC (Asociación de Usuarios de Informática Clásica) y el de la reunión a Retro Madrid, con la coletilla “Feria de la informática clásica”. Un gran acierto en ambos casos.



Los juegos del Speccy Tour

Ya tenemos disponible la lista de juegos del próximo Speccy Tour, una lista que este año vemos muy bien compensada y realmente interesante.

* Plataformas - Dynamite Dan
* Matamarcianos - Penetrator
* Complejidad - All or Nothing
* Lógica - Deflektor
* Deportes - WS Basketball
* Velocidad - Full Throttle 2
* Laberintos - Cavelon
* Acción - Tapper
* Habilidad - Eric & The Floaters
* Disparo fácil – Deathchase

Si te interesa visita:

http://www.speccytour.com/

MSX dev'07

MSX GAME DEVELOPMENT CONTEST

Un año más los usuarios de MSX están de enhorabuena

Desde el pasado 10 de Abril se celebra por quinto año consecutivo el concurso más importante de creación de videojuegos de la plataforma MSX. En cada edición vemos lo mejor de este sistema, con títulos que mejoran año tras año lo visto anteriormente.

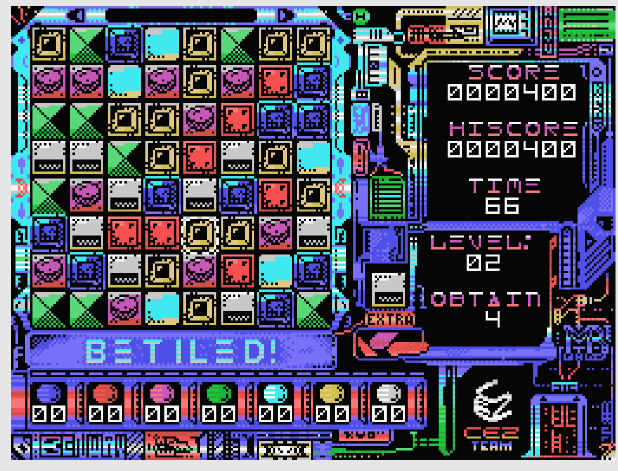
En esta edición, a día 17 de Octubre, ya llevamos ocho participantes. Entre ellos destacamos BeTiled!, conversión muy mejorada del reciente juego de ZX Spectrum, y Mystic Sword, de los geniales Karoshi.

Gracias a este concurso la escena de MSX sigue en pleno apogeo, exprimiendo como no se hizo en su momento los MSX de primera generación (salvo en contadas ocasiones, sobre todo de la mano de Konami).

Los participantes optan a jugosos premios, siendo el principal un TurboR GT, casi nada. Así que si eres un manitas del MSX no tienes muchas excusas para no participar.

Aunque sea con un emulador no os perdais estos juegos, es diversión en estado puro.

http://msxdev.msxblue.com



BeTiled! Es uno de los participantes, conversión mejorada de ZX Spectrum



Karoshi sigue poniendo el listón muy alto al resto de participantes con Mystic Sword





Otro mito recuperado

En 1985 Durell anunció un nuevo juego con el nombre de Death Pit. Sin embargo, meses más tarde, el juego fué cancelado en su versión ZX Spectrum, motivado según Durell por la baja calidad de esta versión.

Clive Townsend, su autor, no quiso perder el tiempo y usó las rutinas de este juego para crear el exitoso “Saboteur”, con lo que el mito creció aún más.

Y en 2007 los chicos de WOS han recuperado esta versión, que efectivamente no es gran cosa... pero no es tan mala como pintaba.

El juego te pone en las carnes de un explorador que debe recuperar todo el oro perdido en una cueva.

La gracia del asunto es que debemos explorarla en un tiempo límite, que es el aire que nos queda, debiendo salir al exterior para recargar.

Visualmente no es una maravilla, pero desde luego no es un bodrio, los gráficos son sencillos, agradables, y la pantalla inicial es soberbia. Lo único malo es la pantalla del menú.

Los problemas vienen en la jugabilidad, sobre todo con la trayectoria de los enemigos: puede darse el caso que pases de pantalla y el enemigo lo tengas justo encima.

En resumen, otro triunfo más de WOS en su búsqueda de juegos perdidos, quien sabe si no conseguirán recuperar Toki algún día...

CONCURSO DE PROGRAMACION DE VIDEOJUEGOS

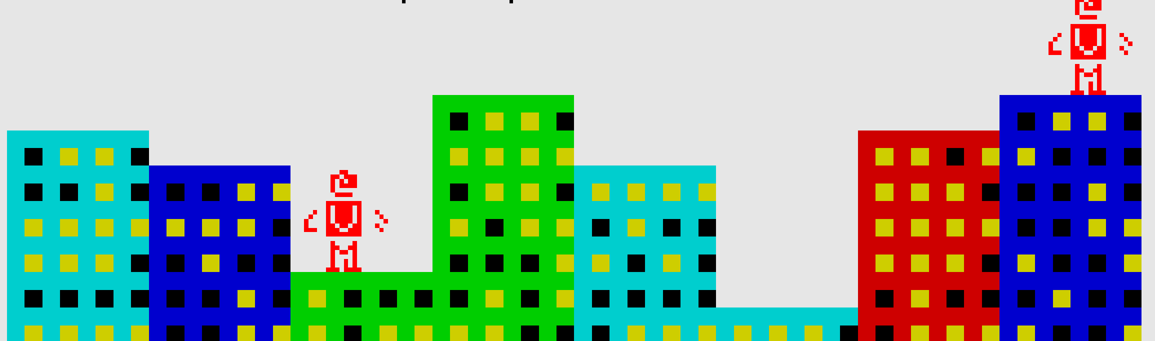
BASIC 2007

Print "Ha llegado, es hora de darle al teclado"

Desde hace años se considera el BASIC un lenguaje simple, tosco, y totalmente desfasado. Nada más lejos de la realidad, el BASIC permite que cualquier persona pueda crear sin mucho esfuerzo un juego, e incluso que los más avanzados desarrollen auténticas maravillas.

En esta edición tenemos un par de cambios, destinados a que todo sea más divertido, según como resulte se modificarán las reglas el año que viene... o no.

Suerte a todos los participantes.



Sobre el concurso

En este concurso participarán aquellos videojuegos que cumplan los siguientes requisitos:

- Ser de nuevo desarrollo
- Estar programados integramente en lenguaje BASIC, sin rutinas en ensamblador
- Usar exclusivamente los recursos de la máquina original
- Estar realizados para ZX Spectrum en cualquiera de sus variantes (16K, +3, etc).

Plazo de entrega

El concurso finalizará el día 30 de Diciembre, inclusive, para que los últimos días de Navidad sean aprovechados por todos en probar los juegos presentados.

Los trabajos deben mandarse en formato .TZX .TAP o .DSK a kurdoman@gmail.com

Más adelante se anunciará el plazo de votaciones y la forma de votar.

CONCURSO DE PROGRAMACION DE VIDEOJUEGOS

BASIC 2007

Categorias

Programación BASIC pura: se prohibe el uso de llamadas a rutinas de la ROM directamente, el uso de peek o poke, y no se permiten GDU's. Sólo se admite un único bloque BASIC.

Programación BASIC libre: se puede emplear cualquier recurso sin usar lenguaje ensamblador. Sólo se admite un único bloque BASIC, como novedad este año.

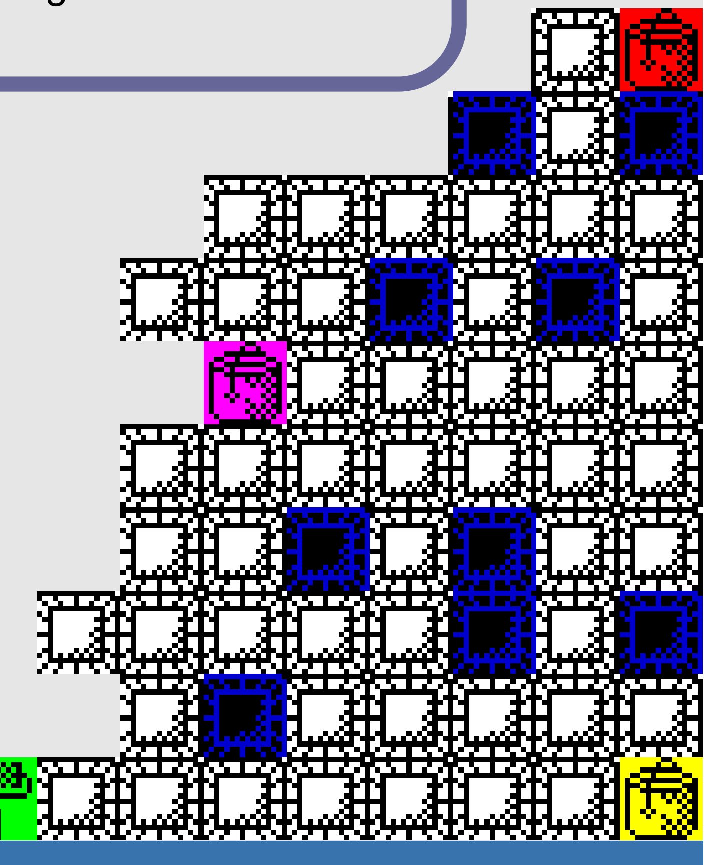
Programación BASIC 10, igual que BASIC puro y con la limitación adicional de emplear hasta 10 líneas de código como máximo. En esta modalidad sólo se admite el uso de poke para usar gráficos definidos por el usuario (GDU's), y también se limita el uso del símbolo ":" a 5 por línea como máximo.

En la segunda categoria se pueden usar las rutinas de la ROM como se desee, redefinir el set gráfico o el de GDU's, y hacer todas las triquiñuelas que uno quiera. El objetivo es realizar el mejor juego posible dentro de las posibilidades del BASIC.

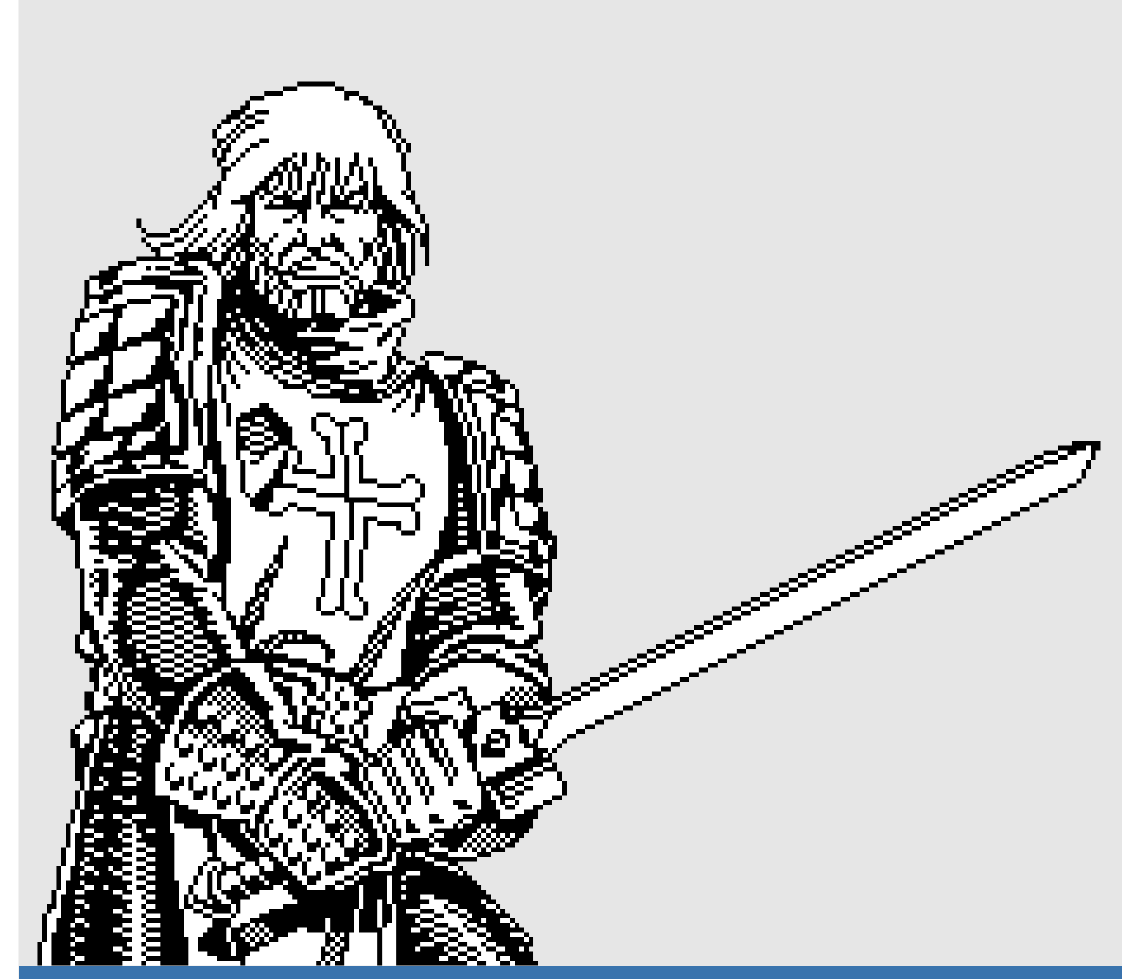
Premios

BASIC puro y BASIC 10: Consola NES compatible con juegos

BASIC Libre: Neo Geo Pocket con el juego Pac-Man



Excelencia 2007



Este año no ha podido celebrarse el concurso libre de videojuegos para ZX Spectrum, pero queremos recompensar al mejor juego que haya salido en España.

No hay candidaturas, simplemente se realizará una consulta pública en el mes de Enero de 2008, y se premiará al juego ganador con la entrega de un trofeo en RetroMadrid 2008, además de invitar a comer a sus creadores en el restaurante que hay junto al evento.

Las condiciones son simples: que sea un juego desarrolado en España, publicado en el año 2007, y que funcione en algún modelo de ZX Spectrum.

Participarán todos los juegos que cumplas estos requisitos, por lo que los juegos ya publicados optan directamente al premio.

¡Suerte!



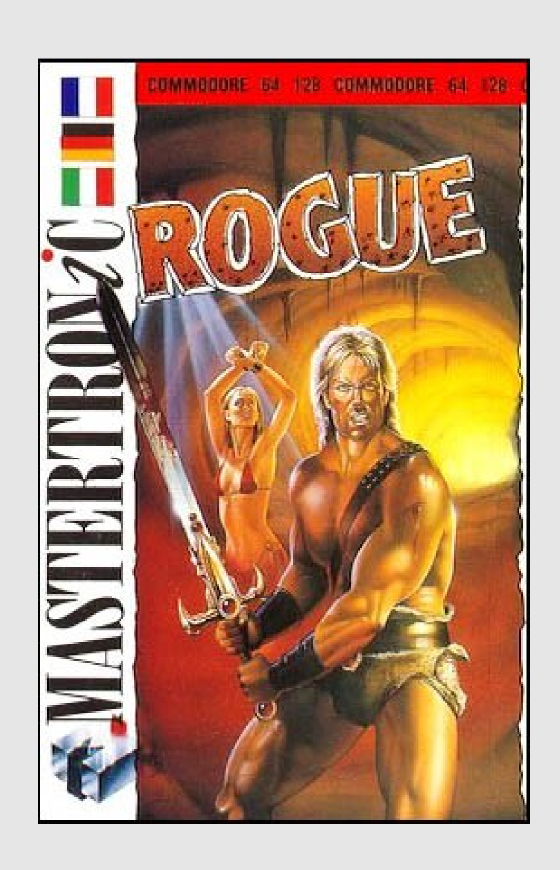
¡Visitantes, visitantes!

Bienvenidos a mi humilde morada, me llamo Igor, y soy un aficionado a los juegos de aventura. Hace años fuí sirviente de “El viejo archivero”, pero un descelebrado llamado Yiep me robó el puesto... le hacía grácia al viejo.

Así que me mudé al castillo de Frankenstein, igual de sucio pero mejor iluminado, ganando en tranquilidad. No hay dragones y mi amo sólo tiene el defecto de gustarle la carne muerta en todos sus aspectos.

Pero pasemos al salón y charlemos más cómodamente junto al fuego, tengo algo que contaros y espero que mi conversación sea lo suficientemente amena.





En 1980 alguien pensó que sería una buena idea crear un juego de aventuras que se desarrollase en una mazmorra, con la peculiaridad que dicha mazmorra fuese diferente cada vez que se jugase.

Es así como se creó “Rogue”, en texto simple (o ASCII) para UNIX, ya que el objetivo era poder jugar en terminales con dicho sistema sin posibilidad gráfica.

Tal fué el éxito del juego que derivó en muchas versiones, denominadas Roguelikes (“como Rogue”). Los más puristas siguieron empleando gráficos ASCII, mientras que otras versiones usaban gráficos en todo o parte del juego.

En los ordenadores de 8 bits recibimos también nuestra ración, gracias al sello Mastertronic, en las plataformas C64, Amstrad CPC, y ZX Spectrum.

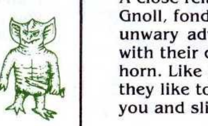
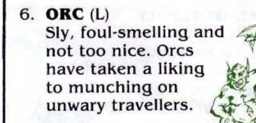
La versión Rogue de Mastertronic conservaba la esencia del original, pero añadiendo un aspecto gráfico más agradable y el manejo por cursor.

Lo mejor de todo es que se respetó lo mejor de los roguelikes, los enemigos, y seguimos teniendo caracteres representando a las más temibles bestias de las mazmorras.



El juego pasó sin pena ni gloria por nuestras tierras, sobre todo debido a que la moda Roguelike no llegó a calar por aquí muy profundamente, añadido con el desconocimiento de las revistas del sector sobre este tema.

Una pena, porque el juego es bastante bueno y entretenido.

1. **GNOLL** (L) A sawed-off freak, not too tough but nasty nonetheless. Lowlife of the dungeon. 	2. **KOBOLD** (L) A close relative of the Gnoll, fond of pricking unwary adventurers with their cranial horn. Like a Gnoll, they like to hamstring you and slit your throat.
3. **SKELETON** (U) Your basic rampaging bag of bones. No brains but will attack relentlessly until vanquished.	4. **HOBBIT** (L) Not the nice type you're used to, this nimble little creature is definitely not to be trusted. He'd sooner make off with a magical item than have a confrontation.
5. **ZOMBIE** (U) A newly-risen corpse, slightly cannier than a skeleton only because it's not completely rotted out. 	6. **ORC** (L) Sly, foul-smelling and not too nice. Orcs have taken a liking to munching on unwary travellers.
7. **FIGHTER** (L) A competent mercenary out to make his fortune by dispatching you as quickly as possible and stealing your gold and valuables.	8. **MUMMY** (U) A bandage-wrapped monster fresh from the crypt. More deadly than a zombie due to its more preserved state.
9. **ELF** (L) A nimble and cunning threat. Elves fight well when forced to and are skilled at thieving as well.	10. **GHOUL** (U) A creature with a rather tainted reputation for feasting upon corpses and robbing graves for meat. Beware—its touch can paralyze!

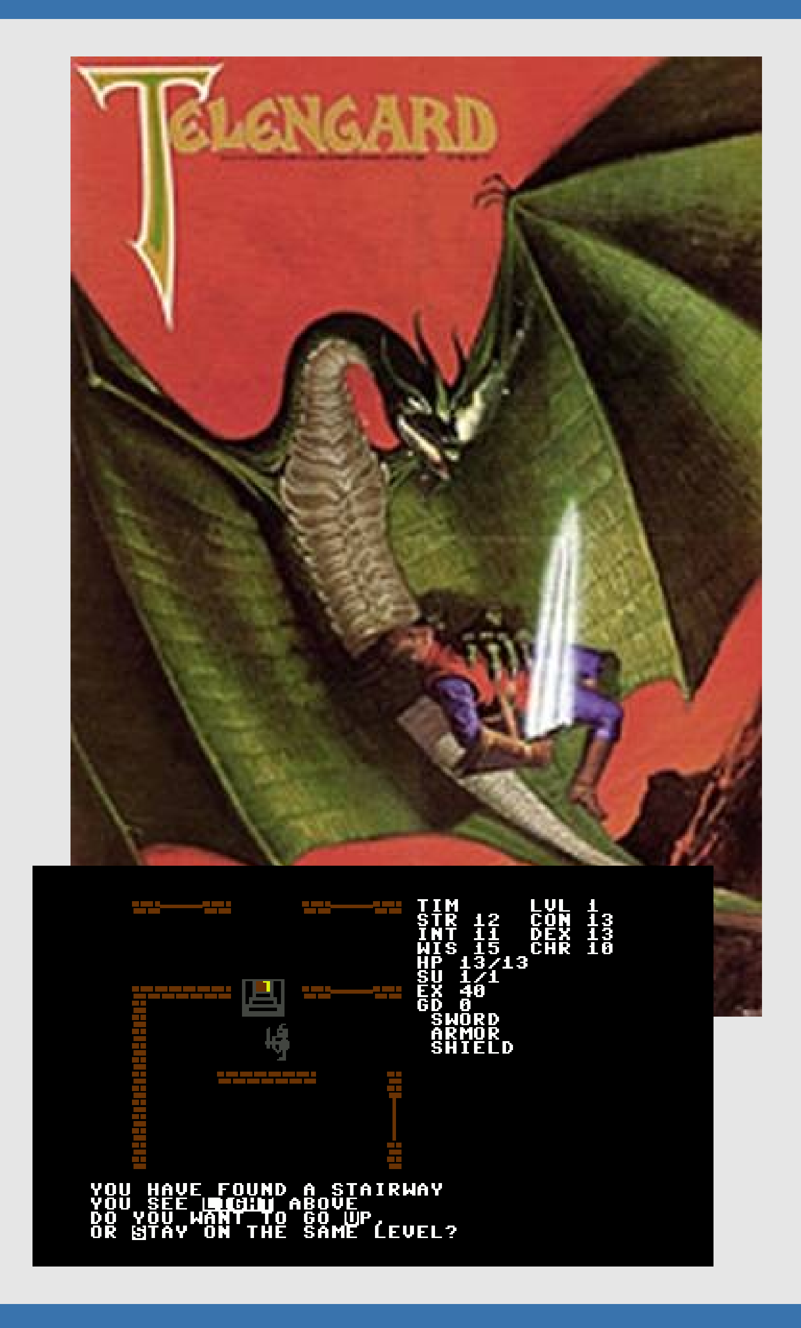
Pero los más afortunados fueron los usuarios de C64, gracias en parte a que este ordenador triunfó en la tierra natal del original Rogue.

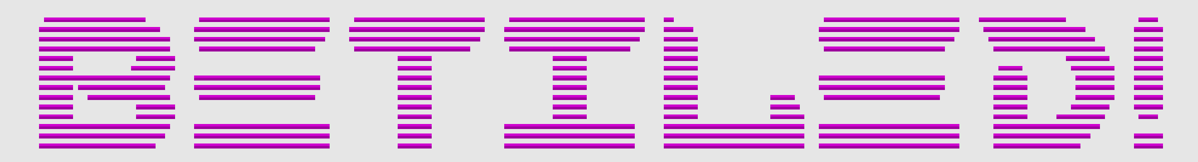
Telengard es el perfecto exponente de como mejorar Rogue sin perder su magia. Aquí los gráficos sustituyen a los caracteres, algo que llevaría a clamar al cielo a más de uno, pero lo suple con una perfecta ambientación y el mayor respeto posible al sistema de juego de un Roguelike.

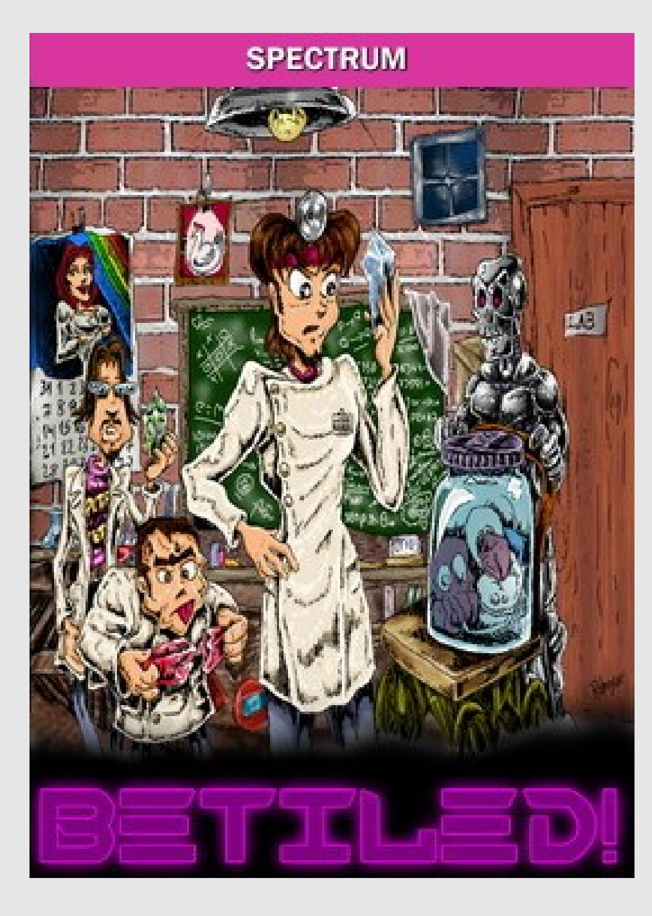
Aunque también apareció en los ordenadores Atari y Mac, es la versión de Commodore 64 la mejor gráficamente. Os recomiendo que si quereis probarlo useis esta versión.

Gracias a su aspecto, y aunado al éxito de Dragones y Mazmorras, muchos vieron en este juego un fiel reflejo al juego de mesa, lo que le convirtió en un juego de culto.

Pero se hace tarde, es hora que les acompañe a sus aposentos. Mañana les relataré más aventuras que pueden disfrutar.







CEZ Team a por todas

¿Comen? ¿duermen? Los componentes de CEZ no paran de sacar juegos, buenos juegos, y para suerte de todos no parece que esto sea algo temporal.

En esta ocasión nos ponen en la piel de un científico, el malvado Dr. Cirilo, que debe unir cristales de esencia de videojuegos para extraer su energía.

El tiempo será vital, ya que si lo superamos nos veremos envueltos en una explosión.

Visualmente atractivo

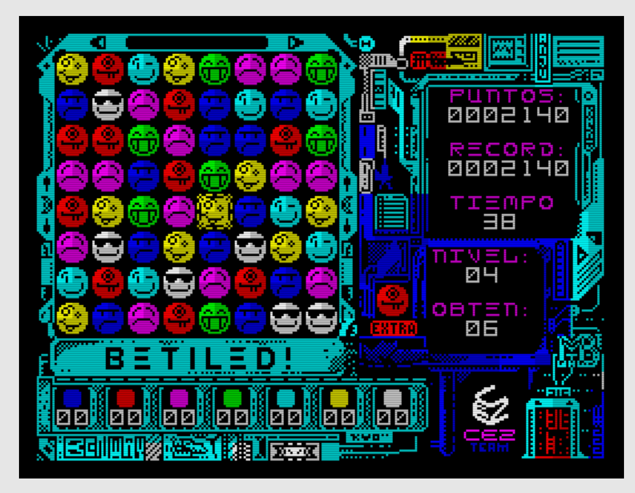
La pantalla de carga es bastante buena, llena de color, no es una obra de arte pero llama la atención. El uso del color es muy bueno, y ameniza perfectamente la carga desde cinta.



El menú está currado, eso hay que reconocerlo, pero las imágenes de las escenas de principio y fin, son flojas con respecto al resto de apartados, les falta algo de color. No obstante dan mucha vida al juego, y se agradece por lo menos el trabajo empleado en ellas.



La intro nos mete en la acción , aunque con poco color



Los iconos del juego son agradables, y todo se mueve con soltura y suavidad

Respecto a los gráficos del juego en si no tenemos queja, son agradables y con el detallazo de poder jugar con varios sets de piezas.

Música pegadiza

El audio no ha podido ser mejor llevado: en 128K gozaremos de melodias con gran calidad, y los efectos durante el juego son muy buenos, que no es poco.

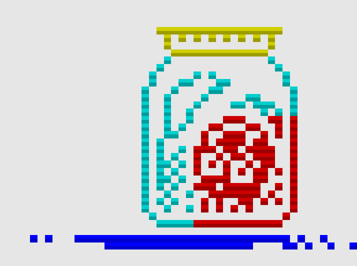
Jugablemente perfecto

Siendo un clon de Bejeweled la diversión está asegurada, es tan simple como intentar unir filas de 3 o más piezas para que desaparezcan en vetical u horizontal. El juego engancha desde la primera partida y es una gozada.

Estamos muy contentos de tener una adaptación del genial Bejeweled en nuestro ZX, y más por haber sido trasladado con tanto acierto.

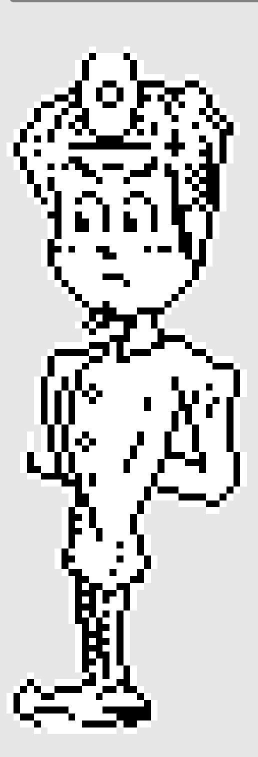
En resumidas cuentas, CEZ ha conseguido nuevamente engancharnos al teclado de nuestro Spectrum con muchas ganas, es difícil soltarlo sin apetecerte otra partida, y su durabilidad en el tiempo está segurada.

A ver si se animan y lanzan, ya puestos, un clon de Puzzle Quest...

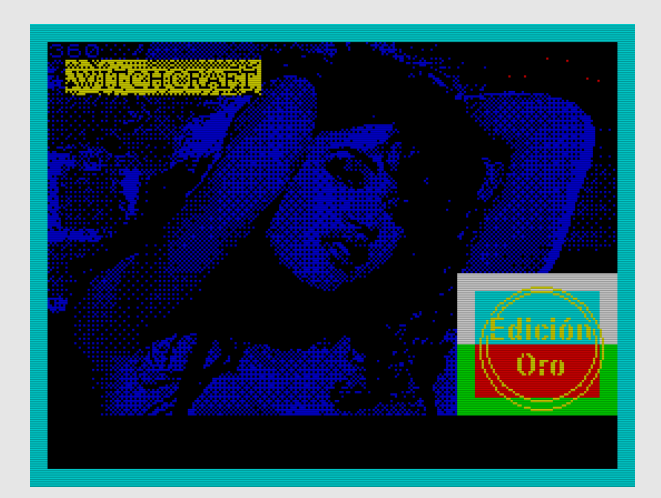


Gráficos	7
Audio	8
Juego	9

8



WITCHCRAFT



Aventura de oro

Todos recordamos las aventuras conversacionales de los años 80, con ese cursor de comandos esperando pacientemente nuestras acciones. Algunas incorporaban gráficos, el no va más... eso pensábamos.

Pero llegamos a estos días, y los amantes de las aventuras clásicas de toda la vida han evolucionado sin perder el espíritu de antaño.

Josep Coletas es uno de esos, y nos ha regalado una aventura que auna lo mejor de las aventuras conversacionales con toques de juegos de rol. No es el primero en hacerlo, pero si el primero en llevarlo al Spectrum.

Limpieza impoluta

Es curioso que una aventura conversacional pueda decir que tiene un aspecto gráfico impecable, pero así es, salvo en algo sorprendente.

La pantalla de carga es extraña, la verdad es que desconocemos porqué el autor ha puesto una piva, y justo al terminar de cargar muestra la que más se ajusta al juego. Una curiosidad, una rareza, pero así es.





Gráficos sencillos, pero muy adecuados y bien realizados



Durante la aventura tendremos siempre un pequeño gráfico que nos representará el lugar, simple pero muy bien realizado. Como en toda buena conversacional es sólo un complemento, pero deja un buen sabor de boca.

Combates de verdad

El juego transcurre como en cualquier aventura, pero cuando encontramos a enemigos se reconvierte a un juego de rol. Tenemos vida, armas, magia, y los combates van por turnos.

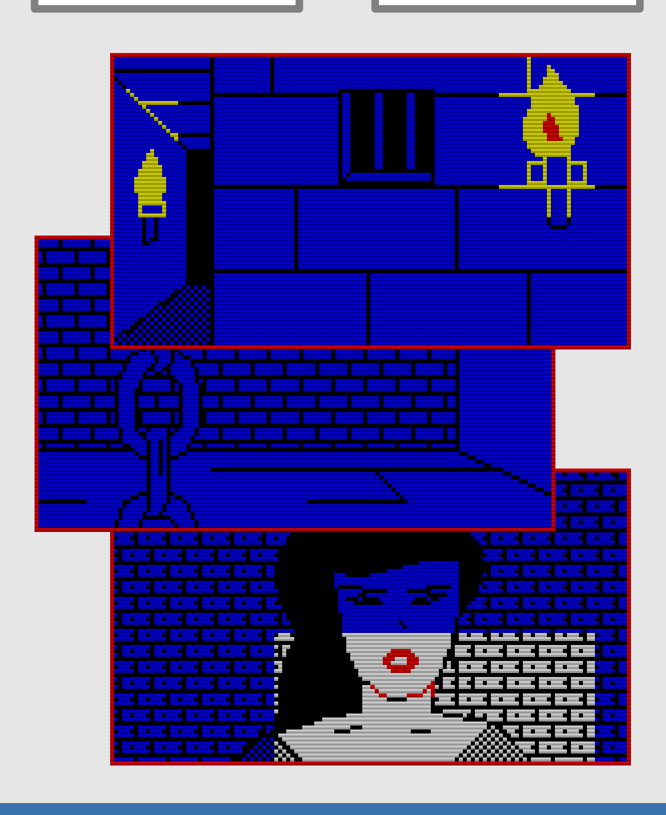
Sin lugar a dudas es lo mejor del juego y lo que hace crecer el interés.

En lo que a la aventura en si se refiere no hay grandes sorpresas, ni un guión elaborado, pero los acertijos son buenos y el ambiente llega a gustar.

Original y divertido, que no es poco en los tiempos que corren. Un juego muy recomendable.

Gráficos	7
Historia	6
Juego	8

7





Mejorando a ojos vista

Aún recordamos a Phantomasa, el juego ganador de nuestro concurso Libre 2006... y hay que ver lo que ha mejorado desde entonces.

Phantomasa 2.0 lleva a este juego a unos niveles insospechados de calidad, a la altura de los juegos comerciales.

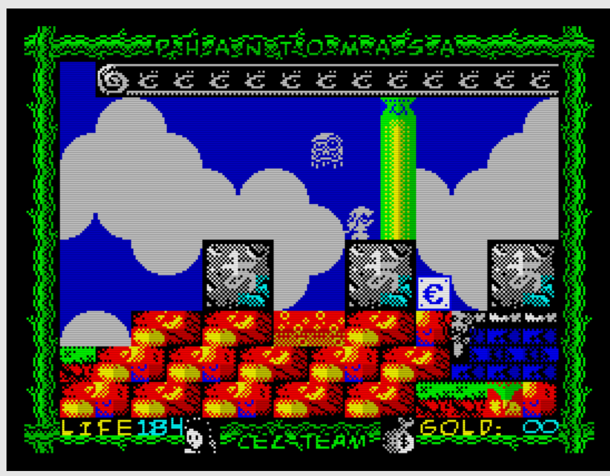
Virtuosismo gráfico

Grande, muy grande el cambio. Los escenarios manejan mucho mejor el color, y con el añadido de las nubes de fondo, todo luce realmente perfecto.

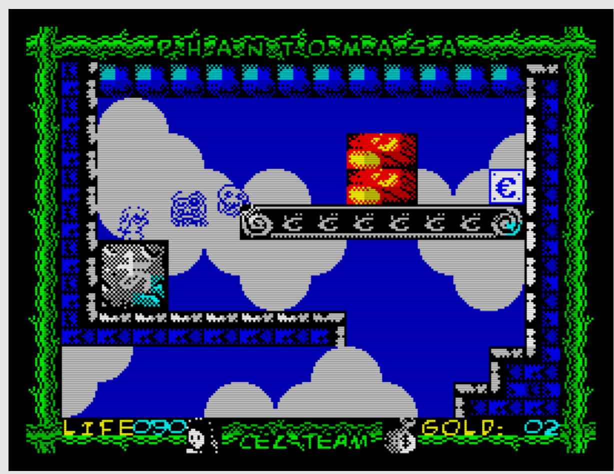
Si acaso damos un tirón de orejas en la versión 48K, ¿Cual es el motivo para que el fondo sea de distinto color y más feo?

En lo que respecta a enemigos y al propio personaje no podemos sino quitarnos el sombrero ante el movimiento suave de todos.

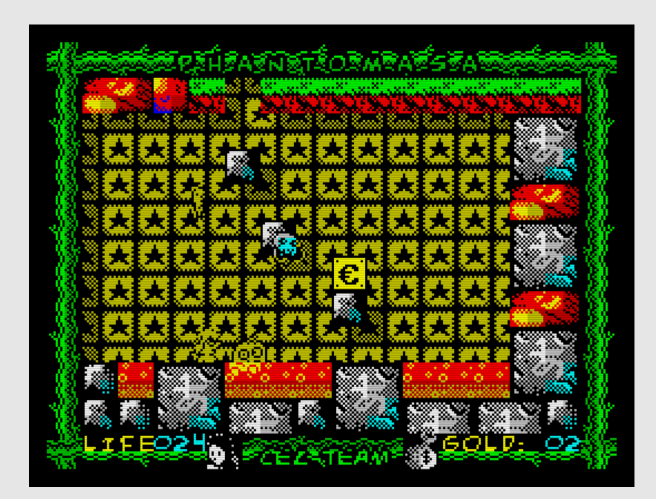
Supera a muchos juegos comerciales de largo, y deja el listón muy alto a los actuales.



Los gráficos están llenos de color, las nubes de fondo son todo un acierto



El movimiento de personaje y enemigos es muy suave



La versión 128K es la mejor en todos los aspectos



Phantomasa luce más sexy que nunca en la carga

Música en todas partes

Otro apartado realmente bueno es el musical, todas las melodias son buenas, y además tenemos melodia de fondo durante el juego en 128K, sin perder los FX.

Hubiera sido ya perfecto haber bajado un poco el volumen de la múscia para que los FX tuvieran preferencia, pero no queda mal.

Diversión directa

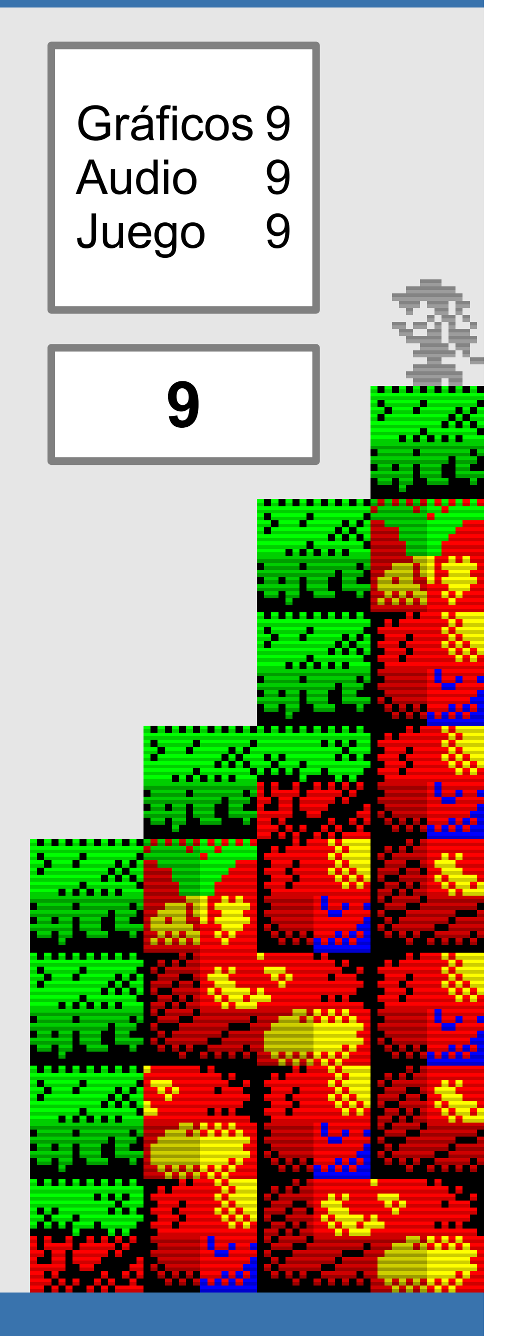
El mapeado es inteligente, sin fisuras, y es fácil moverse por él. Los enemigos gozan de mucha libertad, pero pueden evitarse, y los objetos son fácilmente alcanzables. No es complicado llegar al final con paciencia, lo que deja atrás los tiempos de pokes para no morir en el intento.

Un juego casi perfecto, lástima esa dejadez en la versión 48K con el fondo y la carencia de un scroll a toda pantalla (por pedir...).

¿Qué será lo próximo de los Mojon Twins?

Gráficos	9
Audio	9
Juego	9

9





A estas alturas pocos aficionados a los ordendores clásicos desconocemos el Sam Coupé, todos sabemos más o menos sus posibilidades y cómo es... pero muchos desconocen su manejo y lo que se encuentra uno una vez lo tiene delante.

Por este motivo escribo esta pequeña guía, sólo con la intención de dar a conocer mejor este ordenador y también un poco de ayuda al que use un emulador si no dispone de uno.

Estoy abierto a sugerencias, podeis escribirme a mi e-mail kurdoman@gmail.com.

Primer contacto

Nada más consigamos un Sam vamos a querer probarlo, y nada mejor que conectarlo...

La fuente de alimentación es el centro neurálgico del cableado. No sólo proporciona tensión, también hace de puente con la televisión al tener la salida RF.

La calidad de imagen por RF es como la del ZX Spectrum, tirando a regular, por lo que es muy recomendable conseguir un cable SCART (euroconector) para tener una señal nítida y limpia.



Este es el teclado original del Sam Coupé, cómodo y profesional



Desde atrás, a la derecha tenemos el enchufe a la fuente y el encendido

Nada más encendamos nuestro Sam Coupé (pulsador negro de atrás a la izquierda) veremos la pantalla de bienvenida.



Aquí tenemos dos opciones, o bien ir directamente al intérprete BASIC (pulsando enter) o leer un disco, que tenga sistema, en la primera unidad de disquette con la tecla F9

Recomiendo trastear un poco el BASIC, sobre todo si se ha usado un ZX Spectrum.

El Sam Coupé se realizó con el Spectrum en mente, para ser compatible en cierto modo, y que el lenguaje BASIC fuera prácticamente el mismo.

De hecho, si ojeamos el manual, podemos ver que es casi igual, salvo algunos comando de mayor potencia que nos permiten auténticas vilguerías (como crear sprites, rellenar figuras, etc).

Un ejemplo sencillo es:

```
10 CIRCLE 100,100,50
20 FILL 100,100
```

Con dos simples líneas hemos relizado algo que sólo era posible con lenguaje ensamblador en un humilde Spectrum.

Pero ya veremos en otro momento las posibilidades que nos brinda el Sam con el lenguaje BASIC.



Discos de 3 ½ en tu Sam

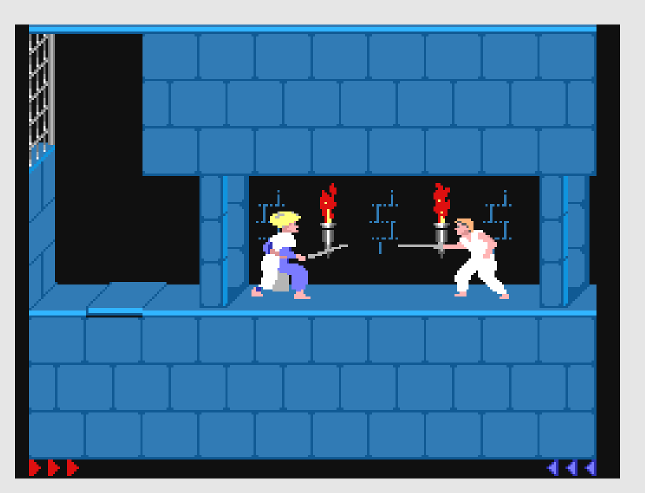
Lo mejor de este ordenador es su soporte de datos nativo, olvida las cintas y los microdrive, aquí usamos discos de 3 ½ de los de toda la vida.

Eso si, si no tienes de los de los antiguos de simple densidad, deberás tapar el agujero inferior derecha.

Si quieres pasar cosas desde el PC, usa Sam Coupé Diskimage Manager

http://home.wanadoo.nl/edwin.blink/samcoupe/index.htm





Prince of Persia tiene una excelente versión en Sam

Nuestra colección de Soft

Bien, ya sabemos encender nuestro ordenador, leer un disquette... ¿y si me lo he pillado sin software?. No hay problema os vamos a dar una relación de software imprescindible:

SAMDOS versión 2.0: no sólo incluye el DOS, también algunas herramientas y software básico

Prince of Persia: sería de locos no tener el mejor juego que hay para este ordenador

Defender: excelente conversión de la recreativa, y gratis.

PacMan 1.1: una conversión bastante fiel, aunque si somos mañosos podemos hacernos con el PacEmu y jugar la recreativa original en nuestro Sam Coupé

```
 Sam Coupé Disk System 2

A - Backup Current Disk
B - Format New Disk
C - Demonstration Program
D - Flash!
E - Directory
F - Spectrum Emulator
G - BASIC Translator
H - UDG Designer
I - Font Loader
J - Screen Dump Loader
K - LOAD File by Number
L - Exit to BASIC
M - Dr Wright's Graphics I
N - Dr Wright's Graphics II
O - Dr Wright's Graphics III
Disk Drives 1  RAM 512K
Enter Menu Option
```

¿Y los juegos de Spectrum?

Si tenemos juegos de Spectrum en cinta podemos cargarlos directamente en el Sam Coupé, basta usar el emulador que viene en el SAM DOS 2.0 y usar la entrada de sonido de la parte posterior. Si somos perezosos en Internet hay discos recopilatorios listos para usar, con su menú de selección.

Cable SCART para Sinclair QL

El Sinclair QL posee una salida RF bastante deficiente, por no decir pésima, acrecentado por el paso de los años y la degradación de los componentes.

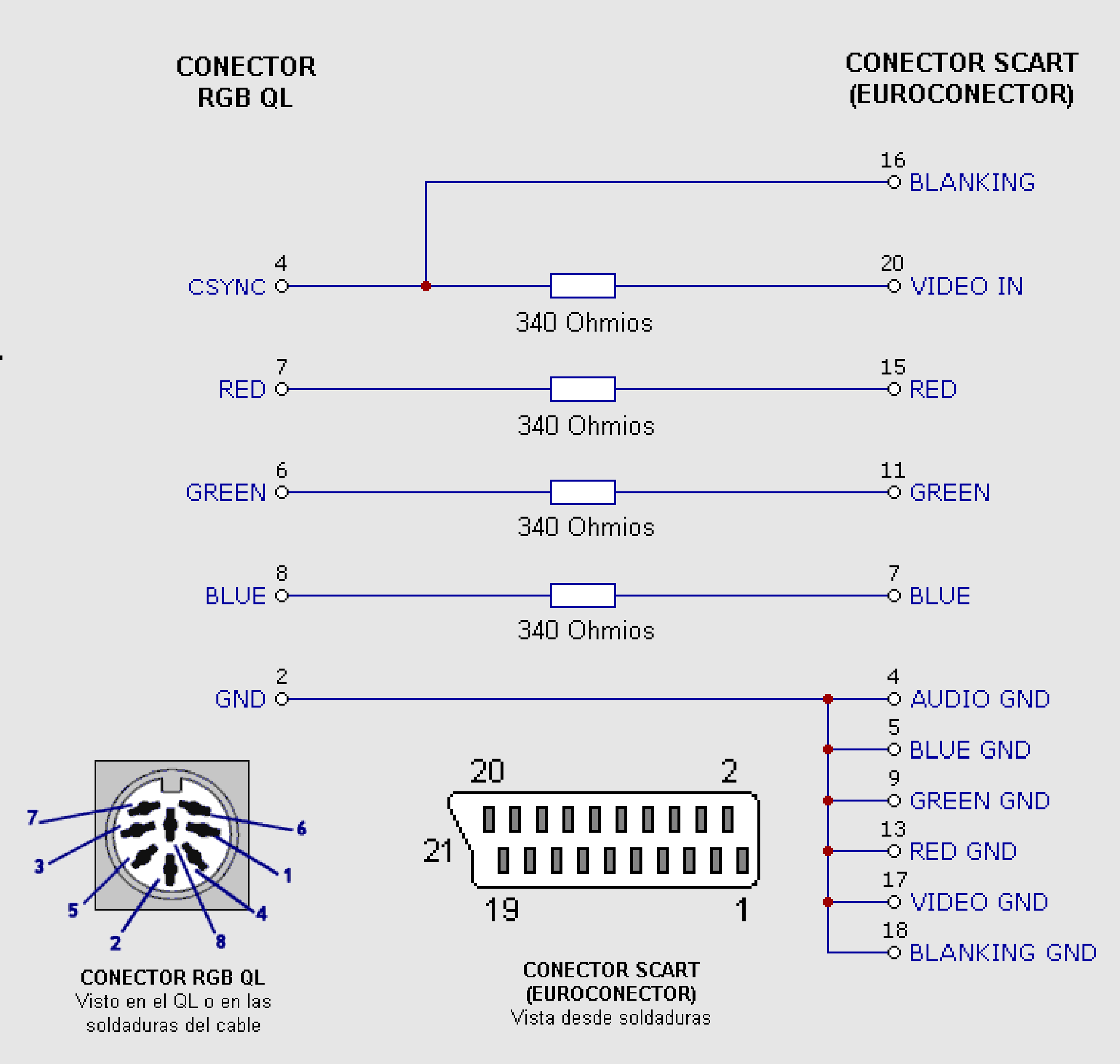
No obstante aquí proporcionamos el esquema del cable SCART, o de euroconector, para tener una calidad de imagen excelente, propia de un monitor.

Relación de componentes

1 conector SCART (euroconector)
1 conector RGB DIN 8 pines (llevar una imagen)
1 metro de cable 8 hilos, si es apantallado mejor
4 resistencias de 340 Ohmios.

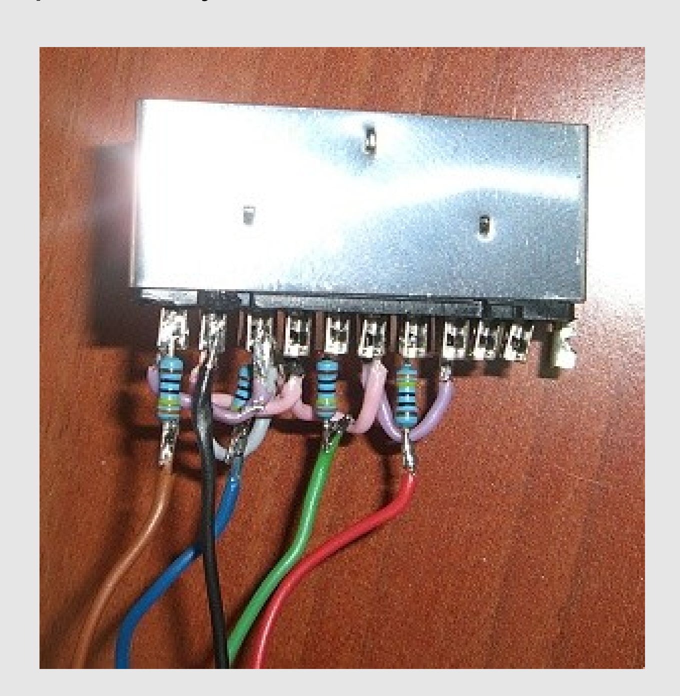
Si no hay resistencias de 340 ohmios nos vale cualquier valor entre 390 y 460 Ohmios, a ojo de buen cubero, a menor valor más brillante sale la imagen.

Comprad 5 resistencias, así si os cargais alguna no pasa nada (salen muy baratas).



Las resistencias, que es lo que podeis ver más complicado, son fáciles de integrar en el euroconector. Basta con cortar los terminales y dejar lo justo para soldar, eso si recordad que no debeis aplicar durante mucho tiempo el soldador o la resistencia se os puede ir al traste.

Para los puentes podeis usar un trozo del propio cable, es lo más práctico y queda muy bien.

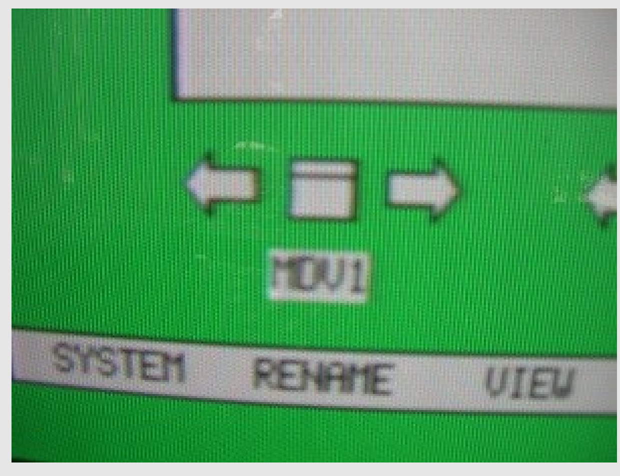


IMPORTANTE: recordad meter los cierres de ambos conectores antes de soldar los cables. En caso contrario tendreis que desoldar todo otra vez.

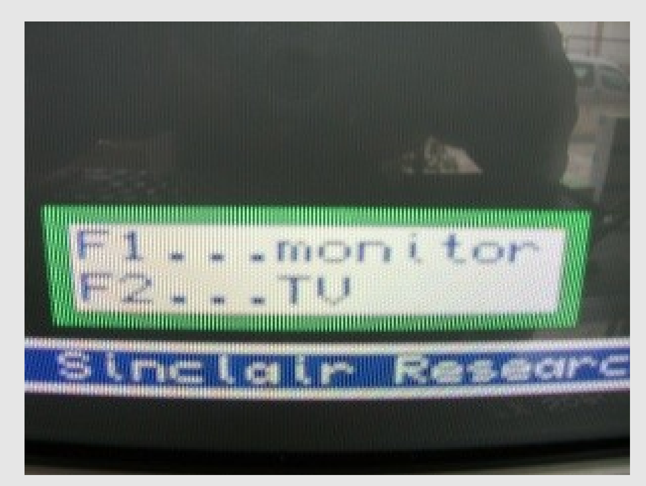
Una vez lo tengais todo hecho probar a conectarlo a la TV y seleccionad el canal correspondiente (SCART o EXT).

Si vuestra TV es de las que sólo cambian a dicho canal de forma automática... estais jodidos, porque tendreis que obtener 12V del QL de alguna parte y derivar esta tensión al pin 8 del euroconector. Es raro, pero algunos televisores son así.

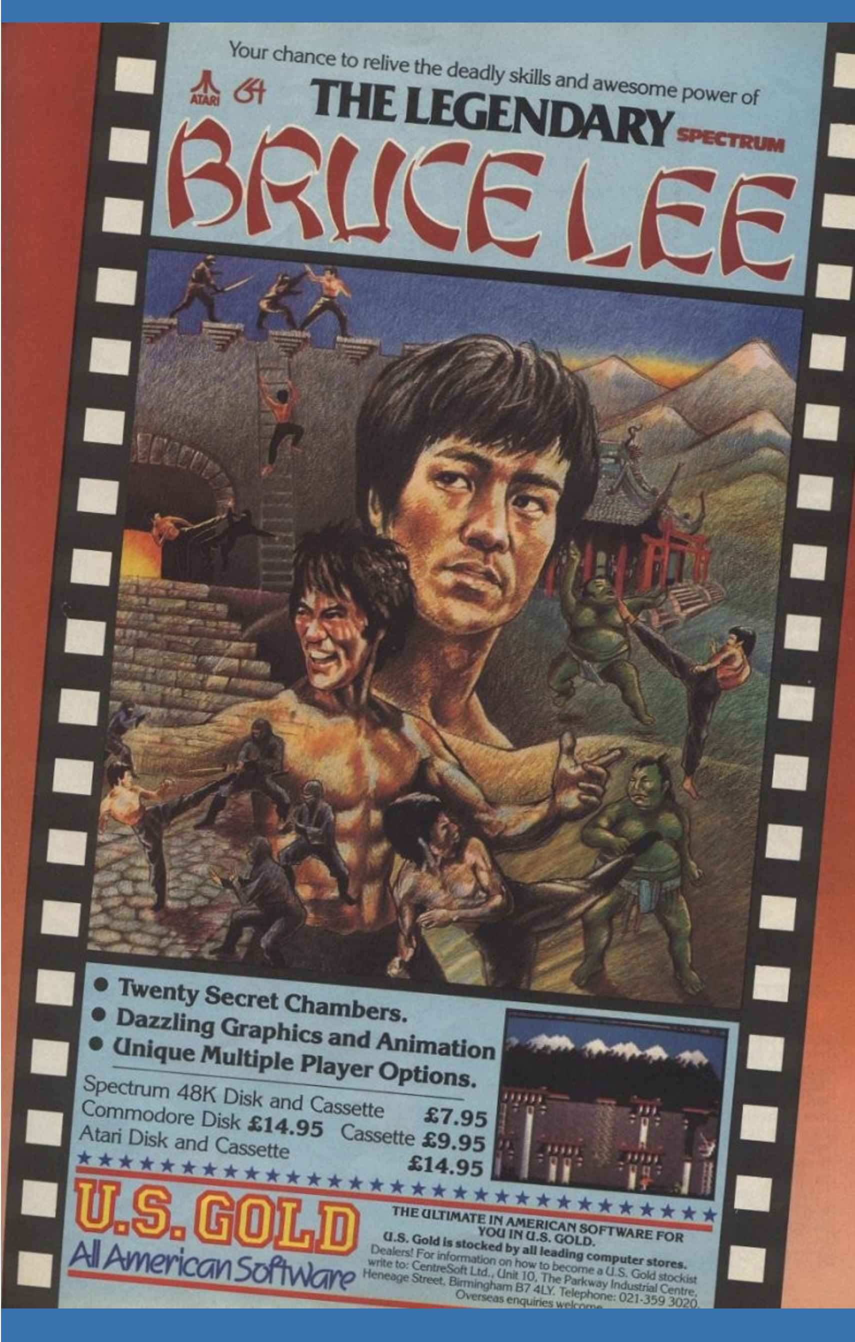
La calidad de imagen debe ser muy buena, sin ruido y con colores no demasiado brillantes (según el valor de resistencia escogido). Si quereis un color más brillante debeis bajar el valor de resistencia.



La calidad de imagen obtenida es realmente nítida



Según la TV el modo monitor puede perder área de pantalla



Adicción

La palabra adicción la aprendí con la revista Microhobby. Indicaba cuanto enganchaba un juego, y era una medida de lo divertido que podía ser.

Con Bruce Lee aprendí hasta donde puede llegar a ser un juego de divertido, y sobre todo, adictivo.

No pasa año sin mi partidita para llegar nuevamente al final (el que sale el tesoro) y tengo que decir que nunca me canso.

Es el típico juego que le coges el truquillo, y ala, enganchado de por vida, como el pac-man o el invaders.

No pido mucho, simplemente que le dediqueis un rato a disfrutarlo. Da igual la versión.

